

Leonna Larusdet
NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	JUGADOR
Bárbaro 4, Paladín 2	La Bendecida	NATE

ESPECIE	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA
Humano	Neutral bueno	

Característica	Modificador	Puntuación
FUERZA	+4	19
DESTREZA	+3	16
CONSTITUCIÓN	+4	18
INTELIGENCIA	+2	15
SABIDURÍA	+3	17
CARISMA	+3	17

TIRADAS DE SALVACIÓN

- [x] Fuerza +7
- [ ] Destreza +3
- [x] Constitución +7
- [ ] Inteligencia +2
- [ ] Sabiduría +3
- [ ] Carisma +3

HABILIDADES

- [ ] Acrobacias +3
- [ ] Arcanos +2
- [ ] Atletismo +4
- [ ] Engañar +3
- [ ] Historia +2
- [ ] Interpretación +3
- [x] Intimidar +6
- [ ] Investigación +2
- [ ] Juego de Manos +3
- [ ] Medicina +3
- [ ] Naturaleza +2
- [ ] Percepción +3
- [ ] Perspicacia +3
- [ ] Persuasión +3
- [ ] Religión +2
- [ ] Sigilo +3
- [x] Supervivencia +6
- [x] Trato con Animales +6

13 SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

Competencias:
- Armadura intermedia, Armadura ligera, Armas marciales, Armas sencillas, Escudo
- Cota de malla, Escudo, Gran hacha, Hacha de mano, Paquete de explorador

Idiomas:
Humano (y el de su propia gente).

INSPIRACIÓN

+3 BONIFICADOR DE COMPETENCIA

CA	INICIATIVA	VELOCIDAD
18	+3	30

Puntos de Golpe Máximos 71

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total 6d12
DADOS DE GOLPE

ÉXITOS ○○○
FALLOS ○○○
SALVACIONES DE MUERTE

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

NOMBRE	BONIF.	DAÑO/TIPO
Møtmir	+7	1d12 +4 cortante
Hacha de mano	+7	1d6 +4 cortante
Hacha de mano	+7	1d6 +4 cortante
Jabalina	+7	1d6 +4 perforante
Skingorger	+8	1d8 +5 cortante

EQUIPO

- Escudo de la familia CA 2
- Cota de malla CA 16
- Paquete de explorador
- Herramientas de navegante
- Kit de sanador
- Bolsa de monedas para los viajes.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Si alguien está en problemas, siempre estoy dispuesto a prestar ayuda. Cuando me propongo algo, lo persigo sin importarme lo que se interponga en mi camino. Tengo un fuerte sentido del juego limpio y siempre trato de encontrar la solución más equitativa a las discusiones. Tengo confianza en mis propias capacidades y haré lo que pueda para inspirar confianza en los demás.

IDEALES

Respeto. Las personas merecen ser tratadas con dignidad y respeto. (Bueno) Equidad. Nadie debe tener un trato preferencial ante la ley y nadie está por encima de la ley. (Legal) Destino. Nada ni nadie podrá apartarme de mi gran misión. (Cualquiera) Sinceridad. No hay nada bueno en pretender ser

VÍNCULOS

Tengo una familia, pero no tengo ni idea de dónde están. Un día, espero volver a verlos. Mis herramientas son símbolos de mi vida pasada, y los llevo por lo que nunca voy a olvidar mis raíces. Protejo a quienes no pueden protegerse a sí mismos.

DEFECTOS

Estoy convencido de la importancia de mi destino, y ciego frente a mis carencias y el riesgo de fracasar. Tengo una debilidad por los vicios de la ciudad, especialmente por la bebida en grandes cantidades. El tirano que gobierna mi tierra no se detendrá ante nada con tal de verme muerto.

RASGOS Y ATRIBUTOS

Bárbaro Nivel 4:
- Ataque temerario
- Aura de tormenta
- Defensa sin armadura
- Furia: 3 veces / día, +2 daño
- Lanzamiento de conjuros
- Sentido del peligro

Paladín Nivel 2:
- Castigo divino
- Imponer las manos
- Lanzamiento de conjuros
- Luchador bendecido
- Sentidos divinos

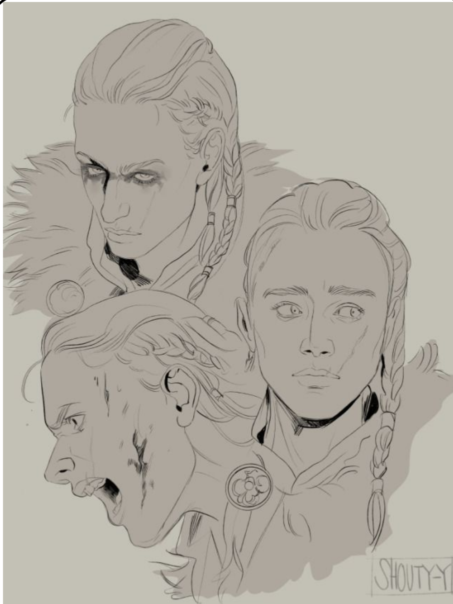
Rasgos personalizados:
- Aura de la tormenta
- · Aura de la tormenta - mar
- Alma de la tormenta
- Alma de la tormenta - mar
- Tormenta protectora
- Tormenta furiosa
- Tormenta furiosa - mar

Leonna Larusdet

NOMBRE DEL PERSONAJE

Leona es una mujer considerablemente alta (1,82m), que tiende a destacar allá por donde va, salvo que sea entre los suyos. Tiene el cabello largo y rubio, rapado a los lados, pero con pequeñas trenzas encima de los mechones que no se cortó. Luego, se recoge los mechones superiores y delanteros en una larga coleta, mientras el pelo que queda por debajo está entre suelto y adornado con trenzas discretas. Tiene pendientes negros en sus dos orejas. Ojos azules, y en el ojo izquierdo, una gran mancha azul ovalada; pintura que la caracteriza. A lo largo de su cuerpo musculoso, pero no en exceso, además de las cicatrices de pelea, sus brazos, centro de la espalda, y piernas, están repletos de tatuajes con las runas de su tribu. Lleva puesta la ropa típica de su gente con figuras rúnicas como estampado, además de un cinturón grande y visible en la cintura, de donde cuelgan telas y otros cinturones correspondientes a sus armas. Luego, una cota de malla. Lleva brazaletes de piel, al igual que las botas, y en ocasiones también lleva una capa de pieles echada a la espalda.

APARIENCIA



APARIENCIA

- Tiene una leona llamada Phoenix.
- A veces se pasa (mucho) con la bebida.
- Posee un acento ciertamente marcado de sus tierras.
- Considerada como una de las personas más importantes de sus tierras, después de su padre y de su hermano.
- La relación con ambos es muy turbulenta, pero al final, Leona se preocupa por ellos. Considera a su padre un caso perdido.
- Solía ser entrenada por una mujer de sus tierras, la cual murió en un ataque de otras criaturas en un saqueo.
- Su madre se quitó la vida cuando Leona apenas tenía unos cuantos años. En sus últimos tiempos de vida aseguraba que los dioses le hablaban, pero el resto asignaba estas afirmaciones a delirios y alucinaciones que la mujer podría estar sufriendo.
- Le gustan mucho los vestidos.
- Cuando utiliza a Møtmir sobre todo, sus ojos, al igual que sus tatuajes, adoptan un intenso color azul.
- Ya ha vivido varias aventuras a lo largo de su vida.

Leona es la hija de Larus Eirikset, siendo la segunda en la familia, después de su hermano Magnus. Los tres fueron miembros reconocidos de su tribu, siendo Larus el líder de estos. La tribu contaba con numeros recursos, obtenidos principalmente de las riquezas de la tierra y del agua, no obstante, también de los saqueos que Larus, junto con Magnus con el tiempo, y el resto de hombres y mujeres más hábiles de esta, realizaban en otras regiones. Leona era obligada a quedarse para cuidar y encabezar al resto de la población que no iba a los saqueos. Harta de eso, después de asegurarse de que su tribu estuviese bien protegida, se coló en uno de los barcos destinados al siguiente saqueo después de una noche de celebración éxitosamente, a pesar de estar borracha como una cuba. Así, se escondió bajo una de las telas que cubrían las provisiones de los bárbaros.

HISTORIA DEL PERSONAJE

- Ataque temerario: Cuando ataques por primera vez en tu turno, puedes hacer un ataque temerario, que, durante ese turno, te da ventaja en las tiradas de ataque con armas cuerpo a cuerpo utilizando Fuerza, pero, a cambio, las tiradas de ataque que se hagan contra ti tienen ventaja hasta tu siguiente turno.
- Aura de tormenta: Emanas un aura mágica y tormentosa mientras te enfureces. El aura se extiende a 10 pies de ti en todas direcciones, pero no a través de la cobertura total. Tu aura tiene un efecto que se activa cuando ingresas a tu furia, y puedes activar el efecto nuevamente en cada uno de tus turnos como acci...
- Defensa sin armadura: Mientras no llevas la armadura, tu CA es igual a 10 + tu modificador por Destreza + tu modificador por Constitución. Sigues pudiendo utilizar escudo y recibir sus beneficios.
- Furia: Puedes entrar en furia como acción adicional. Consigues ventaja en las pruebas y TS de Fuerza. Al hacer ataques cuerpo a cuerpo usando Fuerza, consigues un bonificador al daño. Tienes resistencia al daño contundente, perforante y cortante. No puedes lanzar conjuros ni concentrarte.
  - 3 veces / día, +2 daño
- Lanzamiento de conjuros: Como estudiante de magia arcana, tienes un libro de conjuros que contiene conjuros que muestran los primeros destellos del verdadero poder.
- Sentido del peligro: Tienes ventaja en las tiradas de salvación de Destreza contra efectos que puedes ver, como trampas y conjuros. Para conseguir este beneficio, no puedes estar cegado, ensordecido ni incapacitado.
- Castigo divino: Al impactar a una criatura con un ataque de arma cuerpo a cuerpo, puedes gastar un espacio de conjuro para infligir daño radiante adicional igual a 2d8 si el espacio de conjuro es de nivel 1, más 1d8 por cada nivel de conjuro mayor de 1, hasta un máximo de 5d8. Más daño contra no muertos e infernal.
- Imponer las manos: Tienes una reserva de poder curativo igual a tu nivel de paladín multiplicado por 5. Como acción, puedes tocar a una criatura y extraer poder de la reserva para hacer que recupere PG hasta la cantidad máxima que quede en tu reserva. También puedes gastar 5 PG para curar una enfermedad o veneno.
- Lanzamiento de conjuros: Puedes lanzar conjuros de clérigo utilizando tu Carisma. Prepara tantos conjuros como tu mod. de Car + la mitad de tu nivel de paladín durante un descanso largo. Para lanzar un conjuro debe estar preparado y gastar un espacio de conjuro igual al nivel de conjuro o superior. Puedes usar un foco.
- Luchador bendecido: Aprendes dos trucos de la lista de Clerigo, estos cuentan como conjuros de paladin para ti. Siempre que ganes un nivel en esta clase puedes reemplazar un truco por otro diferente de la misma lista.
- Sentidos divinos: Como acción, puedes detectar, hasta el final de tu siguiente turno, dónde se encuentra cualquier celestial, infernal o no muerto que esté a menos de 60 pies de ti y que no esté completamente cubierto. Puedes usar este rasgo (1 + tu modificador por Carisma) veces por descanso largo.
- Aura de la tormenta: El aura se extiende a 10 pies de ti en todas las direcciones, pero no a través de la cobertura total. Se activa cuando ingresas tu furia y puedes activar el efecto en cada uno de los turnos de forma adicional. Depende del entorno elegido. Si requiere TS, la CD es igual a 8 + bon competencia + const.
- . Aura de la tormenta - mar: Elegir otra criatura que esté en tu aura. Debe hacer una TS de destreza. 1d6 daño relámpago en salvación fallida, mitad en exitosa. Daño aumenta cuando alcanzas niveles de esta clase (2d6 en 10, 3d6 en 15, 4d6 en 20).
- Alma de la tormenta: En el nivel 6, la tormenta te otorga beneficios incluso cuando el aura no está activa. Se basan en torno al entorno elegido en el aura.
- Alma de la tormenta - mar: Ganas resistencia al daño por rayos y puedes respirar bajo el agua. Velocidad de natación de 30 pies.
- Tormenta protectora: En el nivel 10 aprendes a usar el dominio de la tormenta para proteger a otros. Cada criatura a tu elección tiene resistencia al daño de Alma de la Tormenta mientras la criatura esté en el Aura de la Tormenta.
- Tormenta furiosa: En nivel 14 el poder de la tormenta que canalizas se vuelve más poderoso, arremetiendo contra sus enemigos. Se basa en el entorno elegido.
- Tormenta furiosa - mar: Cuando golpeas a una criatura en tu aura con un ataque puedes usar tu reacción para forzar a esa criatura a hacer una TS de fuerza. En una fallida, la criatura es derribada como si fuera golpeada por una ola.

NOTAS ADICIONALES

RASGOS

Leonna Larusdet
NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE SORTÍLEGA	CARACTERÍSTICA MÁGICA	CD SALVACIÓN CONJUROS	BONIF. ATAQUE CONJUROS
Paladín	Carisma	14	+6

ESPACIOS DE CONJURO

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	CONJUROS PREPARADOS
2 ○○					4

PREP	NIVEL	NOMBRE	ESCUELA	TIEMPO LANZAMIENTO	DURACIÓN	ALCANCE	COMPS
☐	1	Bendición	Encantamiento	1 acción	Concentración 1 minuto	30 pies	V, S, M
Bendices hasta a tres criaturas de tu elección dentro del alcance. Cuando un objetivo haga una tirada de ataque o de salvación antes de que termine el conjuro, puede tirar 1d4 y sumar el resultado a su tirada. Afecta a una criatura más por cada nivel de conjuro por encima de 1.							
☐	1	Castigo atronador	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V
En tu próximo impacto con arma cuerpo a cuerpo tu arma suena como un trueno que se escucha a 300 pies. El ataque inflige 2d6 puntos de daño de trueno extra al objetivo. Si es una criatura, debe superar una TS de Fuerza o ser empujada a 10 pies de ti y tumbada.							
☐	1	Curar heridas	Evocación	1 acción	Instantáneo	Toque	V, S
Una criatura que tocas recupera un número de puntos de golpe igual a 1d8/nivel de conjuro + tu modificador por característica para lanzar conjuros. Este conjuro no tiene efecto ni en no muertos ni en constructos.							
☐	1	Escudo de fe	Abjuración	1 acción adicional	Concentración 10 minutos	60 pies	V, S, M
Un campo brillante rodea a la criatura que elijas dentro del alcance y le concede un bonificador de +2 a la CA mientras dura el conjuro.							
☐	1	Favor divino	Evocación	1 acción adicional	Concentración 1 minuto	Personal	V, S
Tu plegaria te fortalece con un fulgor divino. Hasta que el conjuro termine, tus ataques de arma infligen 1d4 puntos de daño radiante adicionales cuando impactan.							
☐	1	Orden imperiosa	Encantamiento	1 acción	Instantáneo	60 pies	V
Le das una orden de una palabra a una criatura / nivel de conjuro que puedas ver dentro del alcance. Debe superar una TS de Sabiduría para no seguir la orden durante su siguiente turno. No tiene efecto si el objetivo es no muerto, no te entiende o tu orden es dañina para él.							